

Speicherorte der Spieldateien, stdout.txt, Speicherstände, Mods (TPF3)

Inhaltsverzeichnis

- [1 Einführung Speicherorte](#)
 - [1.1 Benutzerdatenverzeichnis](#)
 - [1.2 Spieldateien / Installationsdateien](#)
- [2 stdout.txt](#)
- [3 Windows](#)
 - [3.1 Steam Windows](#)
 - [3.2 GOG Windows](#)
 - [3.3 Epic Games Store Windows](#)
- [4 Linux](#)
 - [4.1 Steam Linux](#)
 - [4.2 GOG Linux](#)
- [5 MacOS](#)
 - [5.1 Steam MacOS](#)
 - [5.2 GOG MacOS](#)
 - [5.3 Epic Games Store Mac](#)
- [6 Model Editor](#)

Spieldateien, stdout.txt, Speicherstände und Mods

1 Einführung Speicherorte

Transport Fever 3 legt Spieldateien, Benutzerdaten und Mods an verschiedenen Orten ab. Je nach verwendeter Plattform und Betriebssystem unterscheiden sich diese Pfade.

1.1 Benutzerdatenverzeichnis

Im Benutzerdatenverzeichnis befinden sich unter anderem Spielstände, Mods, Screenshots, Karten sowie verschiedene Cache- und Konfigurationsdateien.

biomes	Enthält Graustufenbilder zur Zuweisung von Biomen
crash_dump	Enthält unter anderem die stdout.txt sowie Dateien zur Fehlerdiagnose nach Abstürzen
heightmaps	Höhenkarten für die Kartenerstellung
keyframes	Gespeicherte Einstellungen bzw. Kamerafahrten des Kameratools
mod_presets	Gespeicherte Mod-Presets
mods	Lokal installierte Mods für diesen Benutzer

recordings	Aufnahmen bzw. Einzelbilder von mit dem Kameratool erstellten Sequenzen
save	Spielstände
save_maps	Gespeicherte Karten
screenshots	Im Spiel erstellte Screenshots
shader_cache	Cache für Shader. Der Inhalt kann bei bestimmten Grafik- oder Darstellungsproblemen gegebenenfalls gelöscht werden.
staging_area	Arbeitsverzeichnis für die Entwicklung und Veröffentlichung eigener Mods
towns_industries	Enthält Listen mit Positionen von Städten und Industrien zum Import

Hinweis:

Weitere Verzeichnisse können vom Benutzer selbst angelegt worden sein. Sie gehören nicht zwingend zur Standardinstallation von Transport Fever 3.

1.2 Spieldateien / Installationsdateien

Hier befinden sich die eigentlichen Installationsdaten des Spiels.

mods	Dieses Verzeichnis im Spielverzeichnis ist für die vom Spiel mitgelieferten Mods vorgesehen. Selbst installierte bzw. eigene Mods sollten hier nicht abgelegt werden, sondern in den Ordner mods des Benutzerdatenverzeichnisses.
content	Modelle, Texturen, Materialien, Fahrzeuge, Infrastruktur und weitere Spieldaten

2 stdout.txt

Die `stdout.txt` enthält Log-Einträge des Spiels und ist insbesondere bei der Fehlersuche sehr hilfreich.

Sie befindet sich im Transport-Fever-3-Benutzerdatenverzeichnis unter `crash_dump`.

3 Windows

3.1 Steam Windows

Solltet Ihr Steam bzw. Transport Fever 3 auf einem anderen Datenträger installiert haben, müsst Ihr gegebenenfalls den Laufwerksbuchstaben bzw. das Steam-Verzeichnis entsprechend anpassen.

Benutzerdateien:

G:\Steam\userdata\<steam userid>\3493540\local\

Beispiel:

G:\Steam\userdata\31069465\3493540\local\

Spieldateien:

G:\Steam\steamapps\common\Transport Fever 3\

Benutzermods:

G:\Steam\userdata\<steam userid>\3493540\local\mods\

Mod-Hub-Mods:

C:\Users\Public\mod.io\10640\mods\

Hinweis:

Mods aus dem Mod Hub werden von Transport Fever 3 bzw. mod.io verwaltet. Diese Dateien sollten nicht manuell verändert werden. Eigene bzw. manuell installierte Mods gehören in den Ordner mods des Benutzerdatenverzeichnisses.

3.2 GOG Windows

Benutzerdateien:

C:\Users\<username>\AppData\Roaming\Transport Fever 3\

Spieldateien:

Bei Verwendung des manuellen Installers kann das Installationsverzeichnis frei gewählt werden.

Benutzermods:

C:\Users\<username>\AppData\Roaming\Transport Fever 3\mods\

3.3 Epic Games Store Windows

Benutzerdateien:

C:\Users\<username>\AppData\Roaming\Transport Fever 3\

Spieldateien:

C:\Program Files\Epic Games\TransportFever3\

Benutzermods:

C:\Users\<username>\AppData\Roaming\Transport Fever 3\mods\

4 Linux

4.1 Steam Linux

Benutzerdateien:

~/.local/share/Steam/userdata/<user-number>/3493540/local/

Alternativ:

~/.steam/steam/userdata/<user-number>/3493540/local/

Spieldateien:

~/.local/share/Steam/steamapps/common/Transport Fever 3/

Alternativ:

~/.steam/steam/steamapps/common/Transport Fever 3/

Benutzermods:

~/.local/share/Steam/userdata/<user-number>/3493540/local/mods/

Alternativ:

~/.steam/steam/userdata/<user-number>/3493540/local/mods/

Mod-Hub-Mods:

~/mod.io/common/10640/mods/

4.2 GOG Linux

Benutzerdateien:

~/.local/share/Transport Fever 3/

Spieldateien:

Bei Verwendung des manuellen Installers kann das Installationsverzeichnis frei gewählt werden.

Benutzermods:

~/.local/share/Transport Fever 3/mods/

5 MacOS

Bitte beachten: Das Verzeichnis Library ist im Finder standardmäßig versteckt.

Um versteckte Verzeichnisse anzuzeigen, im Finder Cmd + Shift + . drücken.

5.1 Steam MacOS

Benutzerdateien:

/Users/<username>/Library/Application
Support/Steam/userdata/<user -
number>/3493540/local/

Spieldateien:
/Users/<username>/Library/Application Support/Steam/steamapps/common/Transport
Fever 3/

Benutzermods:
/Users/<username>/Library/Application Support/Steam/userdata/<user-
number>/3493540/local/mods/

Mod-Hub-Mods:
/Users/<username>/Library/Application Support/mod.io/common/

5.2 GOG MacOS

Benutzerdateien:
/Users/<username>/Library/Application Support/Transport Fever 3/

Spieldateien:
Bei Verwendung des manuellen Installers kann das Installationsverzeichnis frei gewählt werden.

Benutzermods:
/Users/<username>/Library/Application Support/Transport Fever 3/mods/

5.3 Epic Games Store Mac

Benutzerdateien:
/Users/<username>/Library/Application Support/Transport Fever 3/

Spieldateien:
/Users/Shared/EpicGames/TransportFever3/

Benutzermods:
/Users/<username>/Library/Application Support/Transport Fever 3/mods/

6 Model Editor

Die ModelEditor.bat mit welcher der Model Editor grundsätzlich gestartet werden muss befindet sich im Installationsverzeichnis von Transport Fever 3.

Einstellungen des Model Editors

Die Einstellungen des Model Editors werden in einer Lua-Datei gespeichert. Diese befindet sich unter Windows im folgenden Verzeichnis:

C:\Users\<Benutzername>\AppData\Roaming\Transport Fever 3\ (andere Verzeichnisse, siehe weiter oben)

Die Datei trägt den Namen model_editor_settings_v13.lua, wobei sich die Versionsnummer mit zukünftigen Updates ändern kann.

In dieser Datei werden unter anderem die Fensterposition, Grafikeinstellungen und verschiedene Verzeichnispfade gespeichert.

Wichtig bei Pfadangaben:

Da es sich um eine Lua-Datei handelt, müssen bei Pfadangaben entweder einfache Schrägstriche (/) oder doppelte Backslashes (\\) verwendet werden. Einfache Backslashes (\) werden von Lua als Escape-Zeichen interpretiert und können Syntaxfehler verursachen.

Richtig:

h:/SteamLibrary/steamapps/common/Transport Fever 3/

Falsch:

h:\SteamLibrary\steamapps\common\Transport Fever 3\

Es wird empfohlen, grundsätzlich einfache Schrägstriche (/) zu verwenden.

Weitere Informationen findet Ihr im offiziellen Transport-Fever-3-Wiki:

<https://wiki.transportfever3.com/doku.php?id=Start>